

PAPER DETAILS

TITLE: Gagauzlar'da Oyun Kùltürü ve "Gergi" Ritüeli

AUTHORS: Hüseyin Nihat GÜNES

PAGES: 1408-1434

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/978840>

Gagauzlar'da Oyun Kültürü ve "Gergi" Ritüeli

DOI: 10.26466/opus.618127

*

Hüseyin Nihat Güneş *

* Dr. Öğr. Üyesi, Bitlis Eren Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü

E-Posta: hngunes@beu.edu.tr

ORCID: [0000-0001-8061-574X](https://orcid.org/0000-0001-8061-574X)

Öz

Günümüzde daha çok çocuk eylemliliği ile ilişkilendirilen oyun, öznesi yetişkinler olduğunda yine bu duruma atıfla geçici bir çocukluk durumu olarak değerlendirilir. Oysa oyun olgusunu yetişkinler dünyasının yarattığı kültürel bağlam içinde ele almak daha işlevsel gözükmektedir. Çünkü oyun, tarih boyunca yetişkinlerin; ibadet, ayin, ritüel gibi son derece ciddiye içeren kültürel edimlerinin farklı bir boyutuna işaret eder. Gerçekliğin olduğundan daha farklı muhtemelen daha kolay ve daha olumlu- kavranışına yardımcı olduğu gibi topluluk bağının, dayanışmanın ve bütünleşmenin güçlü bir destekçisi olan ritüelistik edimler ile oyun arasında yapısal olarak bir geçişkenlik ilişkisi vardır. Özellikle gelenekçi toplumlarda iç içe geçmiş olan bu süreçleri ayırtırmak oldukça zordur. Gagauzlar, geleneksel kimliğini önemli ölçüde koruyan ve ritüelle ilişkisi oldukça taze olan bir topluluktur. Topluluğun bu yapısı oyunu, gündelik yaşam içerisinde çerçevesi oldukça geniş bir pratiğe dönüştürmektedir. Bu çalışmada, Gagauzlar'da oyun kültürü, ritüelle ilişkisi çerçevesinde ele alınacak, oynusu bir ritüel örneği olan Gergi geleneği ile somutlaştırılacaktır. Çalışma, bir derleme makalesi olmakla birlikte Gagauz Özerk Yeri'nde yaşayan 7 kadınla [K1; P.Y. (İşçi), K2; S.K. (İşçi), K3; S.M. (İşçi), K4; M.D. (İşçi), K5; P.N. (İşçi), K6; L.M. (Müze Müdürü), K7; M.K. (Müzeograf)] yüz yüze yapılan görüşmelerden elde edilen bilgiler ile desteklenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Gagauzlar, Oyun kültürü, Gergi Ritüeli, Gergi.

Play Culture And “Gergi” Ritual in Gagauzes

*

Abstract

Today, the play, which is associated with child activity, is considered as a temporary childhood when the subject is adults. However, it seems more functional to consider the phenomenon of play within the cultural context created by the adult world. Because, throughout history; the play, it points to a different dimension of cultural acts of utmost seriousness, such as worship, ritual, and ritual of adults. There is a structural interrelation between play and ritualistic acts, which are a strong supporter of community bonding, solidarity and integration, as well as helping to grasp reality differently. Particularly in traditional societies, it is very difficult to separate these intertwined processes. Gagauzes are a community that preserves its traditional identity significantly and has a fresh relationship with ritual. This structure of the community transforms the play into a common practice in everyday life. In this study, play culture in Gagauzes will be embodied by the Gergi tradition, a playful ritual that will be discussed within the framework of its relationship with ritual. Although the study is a compilation article, the records of interviews with 7 women [K1; P.Y. (Employee), K2; S.K. (Employee), K3; S.M. (Employee), K4; M.D. (Employee), K5; P.N. (Employee), K6; L.M. (Curator), K7; M.K. (Museum Officer)] living in Gagauz Autonomous Region were used.

Keywords: Gagauzes, Play Culture, Ritual of Gergi, Gergi

Giriş

Oldukça basit gibi görünmesine karşın insanın oyunla olan ilişkisi karmaşık ve tartışmalıdır. İnsanı, hayvanlardan ayıran ve görkemli bir medeniyet kurmasına vesile olan farkın insanın soyut düşünme ve kurgu yapabilmesi yeteneği olduğuna dair değerlendirmeler (Harari, 2015) göz önüne alındığında nesnel gerçekliğin üstünde bir kurguya dayanan bir eylem olarak oyun, insana özgü gibi görünmektedir. Oysaki oyun, hayvanların yaşantısı açısından da en temel eğitici ve sağaltıcı araçlardan biridir. Bu noktada Aristo'nun *Animal Ridens* (gülen hayvan) kavramı ayırt edici bir işlev görüyor gibidir. Son derece başarılı olan bu ayrıştırıcı ifade, oyunla birlikte değerlendirildiğinde oyunun eğlenceli boyutunu öne çıkarsa da ne oyunun eğlenceden ibaret bir eylem olduğunu iddia edebiliriz ne de hayvanların oyundan insanlar gibi keyif almadığını kanıtlayabiliriz. Ama yine de gülme eyleminin insan-oyun ilişkisinde düşünülmesi ve tartışılması gereken daha derin temellere işaret ettiğini hissedebiliriz.

Oyunun insana ait bir eylem biçimi olmadığını bilmekle birlikte bu kavramla ilgili genel geçer tanımların yapılabilmesini zorlaştıran şeyin, onun insanla ve insanın yaratımı olan kültürle ilişkisinden kaynaklandığını söylemek mümkündür. Oyunun bir kültür olgusu olarak değerlendirilmesi noktasında sahip olduğumuz bilgileri önemli ölçüde Hollandalı tarihçi Huizinga'ya borçlu olduğumuzu söylemek yanlış olmayacaktır. Huizinga, oyunun; kültürle ilişkili ve kültür yaratıcı niteliğini kapsamlı bir şekilde ortaya koyduğu *Homo Ludens* (1938) adlı çalışmasında oyuncididdiyet zıtlığına ilişkin reddedici ancak ikna edici tavrıyla kavrama ilişkin çarpıcı ve ön açıcı bir yaklaşım geliştirmiştir.

Huizinga, oyunun kültürle ilişkisini onun; biyolojik veya fizyolojik bir faaliyetten fazlası olduğu, ona yüklenen anlamın ise salt akılla ya da salt dürtüyle açıklanamayacağı düşüncesinden hareketle kurmaktadır. İnsanın, *Homo Sapiens* adını hak edecek kadar akıllı olmadığının anlaşıldığını belirten Huizinga, onu tanımlamak için sonradan kullanılan ve imal eden insan anlamına gelen *Homo Faber*'in ise insanı hayvanlardan ayırabilecek bir vurgu taşımadığını iddia etmiştir. Onun önerisi ise oyun oynayan insan ya da oyuncu insan anlamına gelen *Homo Ludens* olmuştur (Huizinga, 2017, s.13). Çünkü ona göre oyun insandan önce vardır ve insan oyunun içinde doğmuştur. Oyun, kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve

bu kültürü başlangıcından günümüze yapılandıran bir olgudur. İnsan, kültürel alanı, nesnel yaşamla kurduğu soyutlama ilişkisi yoluyla oluşturur. Bunun en güçlü aracı da dildir. Nesneleri fark etmek, tanımlamak, ayırt etmek ve adlandırmak için dili kullanan zihin, madde ve düşünülen şey arasında gidip gelerek simgeler dünyasını oluşturmaktadır. Böylece insan doğa evreninin yanında mitoslarla açıklanan hayali bir evreni yaratmaktadır. Bu bağlamda çeşitli ibadet biçimleri, insanın kendini güvende hissetmek adına doğa evreni ile hayali evreni uzlaşısı temelinde ilişkilendirmek için kurguladığı ritüelistik oyunlardır.

Oyun, gündelik hayatın dışında, kendi zamanı ve mekânına sahip bir bizatihiliktir. Bu bizatihilik, onun, yaşamın tatmin mekanizmasının dışında kaldığı anlamına gelmez, aksine o, kendinde bir amacı olan ve kendi içinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem olarak bu mekanizmaya sızar. Oyunbozanlığı toplumsal bir *istenmeyen* kılacak derecede emredici ve tartışmasız kurallara sahip bir sisteme sahip olan oyunu ciddiye-
tin karşısında konumlandırmak mümkün değildir. Çocuklar futbol veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynarlar. Tüm ciddiyetiyle oyun, bir şeyi işaret ettiği ve kutladığı bütün üst görünümünde, bayramlar ve ibadet alanında, kutsal alanda bir yere sahiptir (Huizinga, 2017, s.23-28).

Oyunun kültür eksenli açıklamalarına katılmakla birlikte onun temel karakterine maddi çıkarları da ekleyen Caillois, oyun için 6 temel özellik belirlemektedir. Bunlar; *özgürlük*; *ayrışıklık*, *belirsizlik*, *verimsizlik*, *kurallarla yönetilme* ve *-miş gibi yapmadır*. Caillois oyun öğelerinin yanı sıra; mücadele ve yarış esasına dayanan *Agon*, şans faktörüne dayanan *Alea*, taklit ve temsil öğelerini kapsayan *Mimicry* ve sevinç, coşku, ürperti gibi hisleri harekete geçiren *Ilinx* olmak üzere dört oyun tipi belirlemiştir (Sezgin, 2014, s.47-48). Tüm bunların sonunda ise oyunların oynanma tarzına ilişkin olarak rastlantısallığı ağır basan *Ilinx* ve düzen ve kuralları esas alan *Ludus* olmak üzere iki kategori belirler. P.N. Boratav, daha detaylı bir sınıflama işine girilerek oyunları, her biri alt kategorilere ayrılan; a) çocuklara özgü olanlar, b) tarih, fal, niyet, kumar oyunları: büyü ve törelik oyunlar, c) beceri ve güç oyunları, d) zekâ oyunları, e) katışimli oyunlar olarak 5 başlığa ayırmıştır (Boratav, 2015, s.268-273). Bu tür sınıflamaların, oyunun teknik boyutunu daha çok ön plana aldığı söylenebilir ancak yine de onun kültürel bağlamını belirleme noktasında önemli dayanaklar sunmaktadır.

Oyun olgusunu kültürel bağlam içinde ele almak daha işlevsel gözük-mektedir. Çünkü onu bu bağlamdan koparıp teknik boyutuyla ele aldığımızda olguyu çocukluk eylemleri ya da yavru hayvanların eğitici aktivite-leri çerçevesine sıkıştırma riski almış oluruz. Oysa oyun, yetişkin haya-tının da temel parçalarından birini oluşturur; sadece oyunu tanımlamak için kullandığımız terimlerin arkasında kalarak kendini gizler. Hâlbuki oyunu, kutsalla kurulan ilişkinin temelinde aradığımızda onu, öncelikle bir yetişkin eylemi olarak görmek bile mümkündür. Eski uygarlıkların ibadetlerindeki kutsal temsile baktığımızda oyunun daha da içinde olan ve aydınlatılması güç bir ruhani unsurla karşılaşırız. Bu unsur, oyuna cidd-diyetini veren ya da ciddiyeti oyundan alan bir duruma işaret eder. Bu ritüellere katılanlar, kendi alışılmış hayatlarındakinden daha yüksek bir düzeni gerçekleştirdiğinden emindir. Bu gerçekliğin görkemi etkinliğin dışına, toplumsal yaşama yansiyarak bir sonraki etkinliğe kadar güvenlik, düzen ve refahı sağlamaktadır (Huizinga, 2017, s.4). Bu yönüyle oyun, ya-şamın bizzat kendisiyle tarif edilen ve simetrik bir etkiyle yaşamı tarif eden bir olgu olarak çok geniş bir çerçeveye oturmaktadır. Schiller'in (1990, s.6) ifadesiyle, "insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır".

Oyun, bir kültürün nasıl oynayacağını belirlediği gibi kültür de, bir oyunun nasıl oynanacağını belirler. Bu nedenle kültüre bakarak oyun, oyuna bakarak kültür hakkında fikir yürütme imkânına sahip oluruz. Di-ğer taraftan bir kültürün içinde izini aradığımız oyun, içinden çıktığı an-cak kategorik olarak o olmaktan ayrıldığı başka unsurlar hakkında da bilgi sağlar. Örneğin geleneksel törenlerde insanların oyun amaçlı birbir-lerinin üzerine serptiği su, kutsal/arkaik anlamlarından oldukça uzak gö-rünebilir. Ancak dikkatli bir incelemeyle hem kendi anlamı hem de ona bu anlamını veren kültürün tarihsel kökenleri hakkında bilgi verebilir.

Gagauz Yaşamında Oyun

Gagauz kültürü hakkındaki en eski ve detaylı çalışmalardan birini yapmış olan Manof (1940, s.31), bu toplumu genellikle şen, eğlenceyi seven ve şa-kacı olarak tanımlamaktadır. Gerçekten de toplumsal bağların güçlü, ge-leneksel tutumun yoğun olduğu Gagauz toplumunda oyun; doğumdan

ölüme kadar topluluğu bir araya getiren her kültürel etkinliğin vazgeçilmez parçası haline gelmiştir. Bu noktada sadece; kendi sınırları, kuralları ve amacı olan bir etkinlik olarak oyundan bahsetmiyoruz. Daha çok yaşantının kendi sınırları, kuralları ve amaçlarının oyunlaştırılmasından söz ediyoruz. Bu yönüyle Gagauz toplumunda oyunun izini sürmek için yaşamın, ölüm gibi, en acı evresine bile yakından bakmak gerekir. Çünkü oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihi olarak buluruz (Huizinga, 2017, s.21). Örneklere bakıldığında Gagauz toplumunun, oyun ve yaşam arasında geliştirilen bu sıkı bağa uygun olarak oyuncu bir kültür geliştirdiklerini söylemek yanlış olmaz.

Gagauz toplumunda her birey, oyunla, daha hayatının ilk günlerinde tanışır. İnsan yaşamını, her yönüyle kutsamaya meyilli olan Gagauzlar'ın, bebeklerin kırkıncı gününe kadar gerçekleştirdikleri merasimlere dramatik oyunlar eşlik eder. Merasime katılan kadınlar arasından daha cesaretli olan ve töreni düzenleyen yakın akrabası veya yakın komşusu bir iki kadın tarafından kılık kıyafet değiştirerek, genellikle de doğan bebeğin anne babasını simgeleyerek icra edilen bu oyunlar (İsümbeli, 2008, s.62) müzik ve dansla birleşerek hem doğumu gerçekleştiren anne ve ailesi hem de yakın çevresi için kutsamayla birlikte bir eğlence imkânı yaratır. Çocuğun bir yaşını doldurması vesilesiyle gerçekleştirilen kutsama merasimleri de oyundan kopuk değildir. Büyüsel kökenlerinden oldukça uzak ve bağımsız biçimde gerçekleştirilen; sabah erkenden çocuğun yüzüne su serpmek, kulaklarını ıslatmak, kulaklarını çekmek âdetleri (İsümbeli, 2008, s.74) birer oyun havasında gerçekleştirilir. Su serpme ve ıslatma âdetlerinin tarihsel kökenleri dinsel ritüellere dayanır. Uygurlar'ın, altın ve gümüş kaplar içine koydukları suyu birbirlerine doğru serpmenin kötü ruhları uzaklaştırdıklarına inandıkları, Araplar'ın, etrafına su serpen insanların şeytanlardan korunduğunu düşündükleri (Oymak, 2010, s.48) bilinmektedir. Slav kültüründe ise su serpme, suyla yıkama âdetinin, Hristiyanlık inancından kaynaklı biçimde yeni doğan bebeğin ve loğusanın temiz olmaması ya da kadının kirli olması (Perçemli, 2011, s.34) temelinde suyun arındırıcı gücünden faydalanma anlayışını yansıttığı düşünülmektedir. Oyuna dönüşmüş bu âdetlerin yanı sıra bebeğin ilk yaş gününde bizatihi oyun olan etkinlikler de gerçekleştirilir. Örneğin, çocuk yaşını

doldurduğu gün, akrabalarından veya komşulardan biri, çocuğu "kaçırmaya" çalışır ve bunu annesi-babası görmeden yapmayı başarır, mutlaka kaçırdığı çocuğa yeni üst-baş giydirir. Anne, çocuğu arar, bulunca bebeği kaçırana hediyeler vererek çocuğu alır (İusiumbeli, 2008, s.76). Bebeğin ömrünü uzatacağı inancıyla gerçekleştirildiği düşünülen bu oyun, bebeğin kundaklı halde kapı önüne bırakılıp bir yabancıнын onu alması sonrası annenin bebeği o yabancından satın almasını içeren adetle ilişkilendirilmektedir (İusiumbeli, 2008, s.44). Roma döneminde yeni doğan bebeklerin farklı sebeplerle kapı önüne bırakılarak ya da belli bir noktaya götürülerek terk edilmesi yaygın bir uygulamadır. Çoğunlukla yoksulluk ya da faklı bir zorunluluk sonucu başvuru bu uygulamada bebeğin hayatta kalma ihtimalinin zayıf olduğu bilinmekle birlikte onun, daha iyi koşullara sahip olması umudu da taşınmaktadır (İpek, 2017). Bu yıkıcı uygulama karşısında hissedilen çaresizliğin bir umut temelinde, Gagauzlar'daki bebek satma gibi kimi ritüeller yaratmış olması muhtemeldir.

Hemen hemen tüm kültürlerde olduğu gibi Gagauz kültüründe de oyun, daha çok geçiş merasimlerinde kendini gösterir. Geçiş evresinde bir takım âdet, ayin, tören ile dinsel ve kimi yerde büyüsel işlem kümelenmekte, söz konusu geçişleri yönetmektedir ve bunların hepsinin amacı, genelde insanın yeni durumunu kutlamak ve kutsamak, aynı zamanda da onu geçiş sırasında yoğunlaştığına inanılan tehlikelerden ve zararlı etkilere korumaktır (Yeşil, 2014, s.118). Gagauzlar'ın bu çerçevede doğum sonrası gerçekleştirdikleri merasimler ve bu merasimlerde karşımıza çıkan oyun kültürü, bir başka geçiş evresine tekabül eden evlilik merasimlerinde de önemli yer tutmaktadır.

Evlilik safhasında oyun, daha kız isteme aşamasında belirmektedir. Gagauzlar, kız isteme merasimini, evliliğe aday olan çiftleri farklı konseptler içindeki karakterler olarak tanımladıkları mizansenler yoluyla gerçekleştirebilmektedir. Bu konseptler; avcı-av, tüccar-mal şeklinde olabilir. İlk konseptte gelinden av, damattan da avcı olarak bahsedilmekte avcının çok beğendiği avını bu eve kaçırdığını ve şimdi izinleriyle geri almak istediği anlatılır. İkinci konseptte ise gelin adayı, bir çiftlik hayvanı, damat adayı ise onu satın almak isteyen bir tüccar gibi tasvir edilmekte ve kız isteme merasimi, bir mal pazarlığı kurgusuyla yapılmaktadır (İusiumbeli, 2008, s.94).

Düğünün başlangıcını bildiren bayrak dikme geleneğinde de oyunsu etkinlikler söz konusudur. Düğün sabahı davul zurna eşliğinde bir kız ve oğlan bayrağı evin çatısına dikecektir. Ancak bundan önce kıza ekmek, oğlana şarap verilir, gençler evin etrafını üç kere dolaşır ve birbirine karşı koşarak, buluştukları yerde kız şaraptan yudumlar, erkek ise ekmeğin ucundan ısırır. Sonra halay çekilir, genç kızların türküleri eşliğinde ekmek kesilir ve törene katılanlara dağıtılır. Aynı gün bayrak, para karşılığı yakın akrabaların ve komşuların çocukları tarafından devere* satılır. Bayrağı satın alırken dever, çocuklara para vermelidir. Bu noktada pazarlıklar gerçekleşir. Nihayetinde bayrak satılır satılmaz bayrağı satan çocuğun koşarak kaçması gerekir, aksi halde dever onu yakalayıp sopayla vurabilir (Perçemli, 2011, s.105-106). Bayrak dikme geleneğindeki pazarlığın bir benzeri fidiye isteme adıyla, nişan ve düğün arasında gerçekleştirilen yemiş (emiş) töreninde de söz konusudur. Gelin adayının evinde gerçekleştirilen bu törende, oğlan tarafı kız evine gelince, gelin, gelen misafirlere hemen çıkmaz. Deverin gelini bulup halk arasına çıkarması gerekir. Dever, gelinin arkadaşları olan zılvalar tarafından saklanan gelini bulunca; zılvalar, ondan gelin için fidiye isterler. Zılvalar, dever, türkü söylemek, oyun oynamak ya da bunları istemezse para ödemek gibi seçeneklerden birini yerine getirinceye dek, gelini göstermezler (Iusiumbeli, 2008, s.103).

Gagauz düğünlerinde gelin evindeki gelin alma merasiminden damadın evinde düğünün sonlanmasına kadar küçük oyunsu etkinliklere devam edilir. Gelinin kuşanması bittikten sonra onun kalktığı yere hemen başka genç ve bekâr bir kızın oturmaya çalışması (Perçemli, 2011, s.117), damat tarafının gelin evinden bir şeyler çalması, damat gelini almak için geldiğinde gelinin yerine geçen ihtiyar bir kadına duvak takılması, para istenmesi ve duvak açıldığında o kişinin gelin olmadığının görülmesi, gelinin damadın evine götürülüşü sırasında deverin havaya ateş etmesiyle, seçilen ve *ödölcü* olarak tabir edilen gençlerin koşarak ya da atlı olarak damat evine gitmeleri ve saçaktan sarkıtılmış bayrak ile ödülleri almak için yarışmaları, damat evine varıldığında *ballama* adı verilen merasim sıra-

* Dever (D'ev'er), Gagauz toplumunda gerçekleştirilen düğünlerde düğün organizasyonunu sağlamak üzere damadın arkadaş çevresinden seçilen ve düğünün onur konuyu sayılan kişiye verilen addır.

sında düğüncülerden birilerinin ballananın kafasına hafiften vurarak ballananın yüzü gözünün bal olmasını sağlaması (İusiumbeli, 2008, s.145-150) bu etkinliklere örnek olarak verilebilir.

Yeni evlenen çiftin, damadın annesi ve babası tarafından bal, ekmek ve şarapla kapıda karşılandığı damat evinde, ritüel-oyun karışımı etkinliklerle düğüne devam edilir. Büyü karakterini andıran bir edayla; mumların yakılması, dans edilmesi, anne babanın yüzüne un ve kül serpilmesi evliliğin ciddiyet içeren kutsamasını yansıtırken devamında ziyafet ve eğlence hâkimdir. Sabaha kadar devam eden bu eğlencede bilmece saati, çingene oyunu gibi etkinlikler öne çıkmaktadır. Bilmece saatinde sağdıç bilmece sorar, delikanlılar bilmeye çalışır; yine sağdıç delikanlılara bazı talimat verir ve delikanlılar bu talimatları en kısa zamanda yerine getirmeye çalışır (Perçemli, 2011, s.123-130). Çingene gösterisi ise birkaç kişinin çingeneler gibi giyinip düğüncülere takıldıkları, düğüncülerin el fallarına bakıp karşılığında para istedikleri, Roman müziği çalınır Roman danslarının oynandığı bir etkinliktir (İusiumbeli, 2008, s.159).

Gagauz düğünlerinde irili ufaklı birçok oyunsu etkinliğin yanı sıra Türk toplumlarında ve Anadolu kültüründe ortak olarak kendini gösteren oyunlara da yer verilir. Bunlar arasında *gelini kapmak*, *güveyi asmak*, *kaynanayla kaynatayı öldürmek* gibi dramatik oyunlar sayılabilir. And (2012, s.187), bu tür oyunların çoğunun eski ritüel kalıntıları olduğunu belirterek şunları söylemektedir;

"Bunların dramatik niteliği en azından oyuncunun kendisinden başka bir kişiliği canlandırmasında görülür. Dramatik nitelik kılık değiştirme, yüzünü boyama, maske ve çeşitli donatıların kullanılması, sözlü oyunlarda söyleşmeye de başvurulması ile sağlanır. Ayrıca kimi oyunlarda eylemin, olaylar dizisinin bir yanılması bulunmaktadır. Bundan başka içinde çatışma (agon) da görülür."

1930'lu yıllarda düğün ziyafeti sırasında Gagauz kadınları ve erkeklerinin "tavşan", "ay" taklitlerini yaparak oynadığı oyunları (İusiumbeli, 2008, s.158) saymazsak yakın dönemde oynanan gelini kapmak, güveyi asmak, kaynanayla kaynatayı öldürmek gibi oyunlar, söyleşme niteliğinin yanı sıra boyanma ve maske kullanımı daha zayıf olsa da tematik olarak Anadolu kültüründeki oyunlar için belirlenen "kız kaçırma" ve "ölüp-dirilme" kategorileriyle uyumludur. Birinin öldürülmesi, onun için tutulan yas ve ardından ölünün dirilmesiyle sevinç yaşanması dizgesiyle oynanan

ölüp-dirilme oyunları daha çok doğanın ve onunla ilişkilendirilen tanrıların yeniden doğuşunu ifade etmekle beraber genellikle düğünlerde gerçekleştirilen etkinliklerdir. Eski Gagauz düğünlerinde; kayınbaba, kayınvalide rolüne giren kişilerin yolda giderken aniden ölmesi ve onların taşınması şeklinde gerçekleştirilen oyunda diğerlerinden farklı olarak evdeki aile reisi ile somutlaşan otoritenin babadan oğula geçişi simgeleniyor olsa da güveyi asma ve kaynana ile kaynatayı asma oyunlarının Anadolu'daki örnekleriyle benzeştiği söylenebilir.

Anadolu'daki kız kaçırma oyunlarının kökeninde, kızın, kötü karakterlerce kaçırılmasının ardından bereketin kaçması, hasadın zayıflaması, açlık ve kıtlığın baş göstermesi durumu ya da Anadolu köylerinde toplumsal bir olgu haline gelmiş kız kaçırma olayları yer almaktadır. İlk kategoriye giren kız kaçırma oyunlarında; boyama, maskeleme ve kostümlerden sıklıkla faydalanılırken *Arap*, *Kaymakam*, *Keşiş*, *Kıptî* gibi kötü karakterler başrolde yer alır (And, 2012, s.191-197). Bu oyunlarda bereket ve kız kaçırma temaları iç içedir. Gagauz düğünlerinde yer alan *gelini kapmak* âdeti ise boyasız, maskesiz ve tiplemesiz biçimde icra edilir. Ziyafetin en coşkulu saatlerinde yapılmaya çalışılan bu oyunu Iusiumbeli (2008, s.158), şöyle anlatır;

“Gelinle damat gerdeğe girmeden birkaç saat öncesi, gelinin veya da damadın erkek arkadaşları “gelini kaparlar”. “Gelini kapmak” olayı, ya “kapmak” işlemini gerçekleştiren kişilerle gelinin anlaşması sonucu, ya da gelinin de “kapmak planından” haberi olmaksızın gerçekleşir. Damat, gelini kaptıracak olursa, alay konusu olur. Bu yüzden, düğün geces gelinden hiç ayrılmamaya dikkat eder. “Gelini kapmak”ta gelinin kız arkadaşları da yardımcı olur. Bunlar, damadı oyalamaya çalışırlar. Gelini kaçırdıktan sonra, yakın bir yere saklarlar ve damadın gelininin kaçırıldığını anlamasını beklerler. Gelini kaçırın gruptan bir iki kişi damada gelerek, gelinin nerede olduğunu bildiklerini, fidye karşılığında gelinin yerini göstereceklerini bildirirler. Damat ilk önce fidyeyi vermek istemez, “gittiyse, orada kalsın, biz başka gelin buluruz” gibisinden laflar eder, fakat daha sonra kendisi aramaya başlar. Gelini bulamazsa, fidyecilerle pazarlık yapar ve istediklerini vererek, karşılığında gelinine kavuşur. “Gelini kapma” dramatik gösterisi günümüzde gittikçe daha az yapılmaktadır.”

Güveyi asmak oyunu ise gelini kapmak oyunu ile benzer bir mantık taşımaktadır. Bu oyunda, damadın erkek arkadaşları, damadı gelinden kaçırmak, bir halatla bağlayarak başı aşağı kalacak şekilde ağaca asıp, gelinden fidye isterler ve gelin, kayınvalidesi ve kayınpederi yardımlarıyla fidyeyi vererek, damadı kurtarır. Gelin ve damadın kaçırıldığı oyunların bir kademe sonrası kayınvalide ve kayınpederin kaçırılarak öldürülmesini içerir. El ve ayaklarından tutularak el arabasına konulan kayınvalide ve kayınpeder ölü rolündedir. Gelinle damattan fidye isteyen oyuncular fidyeyi alamazlarsa cesetleri yara atacaklarını söylerler. Pazarlıklar sonunda anlaşıkıkları fidyeyi aldıklarında cesetleri ayağa kaldırarak diriltirler (İusiumbeli, 2008, s.158-159).

Müslüman Anadolu kültüründe, Şaman kültürü ve mitolojiden beslenen doğayla ilişkili oyunsu ritüeller daha çok şenlik ve düğünler içine yerleşmiş görünmektedir. Hristiyan Gagauz toplumunda; düğün ve şenliklerle birlikte Yortu adı verilen dini bayramlar da oyun kültürünün birer parçası sayılır, daha doğrusu bu günlerde gerçekleştirilen birçok etkinlik oyunsu bir kimliğe kavuşmuştur. Gagauzlar'ın, dünyanın sonunun bu zaman dilimi içinde geleceğine inandıkları Piynir (Peynir) Haftası onlardan biridir. Bu hafta süresince Gagauzlar, et ürünlerinin tüketilmediği bir diyet girer ve bir dizi etkinlik gerçekleştirir. Bunlardan oyunsu nitelikte olan bir tanesi hafta boyunca maske takılıp evlerin gezilmesidir. Bu etkinlik şu şekildedir:

"Birkaç erkekten oluşan bir gruptan birisi şeytan olur; elinde bir çengel, başında iki boynuz, arkasında da bir kuyrukla özel olarak hazırlanmış bir giysi giyer. Grubu yöneterek önden yürür. Çengelle yüksek yerlere tırmanıp iner, yoluna devam eder. Ardından gelen bir takımları çingeneleri be-timler, bir takımları kadın giysisi giyer, başka bir takımları da eski çağ krallarını temsil eder vb. Başka bir grup ayı ile ayıcıyı oynar. Bir üçüncüsü denizcileri oynar. Onlar için mukavvadan bir kayık hazırlanır. İçine girip oturur, yapay olarak kürek çekip kayığı yürütürler. Daha başkaları da kayık ardından yürür. Bunların kimisi halat, kimisi gemi çapası, ötekiler deniz araç ve gereçleri taşır" (Manof, 1940, s.86).

Bir başka oyunsu etkinlik de hısım-akrabanın en yaşlı akrabada toplanıp genel bir sofraya oturup eğlendiği gece gerçekleştirilir. Yemek sonunda, tavana bir iplik asılır, ucuna cevizli helva (bazı bölgelerde yumurta) bağlanır. En yaşlı kimse, ipliği tutarak sofrada oturanların ağzına

götürür. Oturanlar, ellerini kıpırdatmaksızın helvayı (yumurtayı) yalnız ağızlarıyla yakalamak zorundadır (Varna). Yakalayana, helva ya da yumurtanın yanı sıra biraz da para verilir (Manof, 1940, s.86).

24 Haziran tarihine denk gelen Ay Yani gününde, genç kızların gerçekleştirdiği ritüel tarzındaki etkinlik, oyunsu özellikler gösterir. O gece genç kızlar kapaklı bir kovayı deniz suyu ile doldurarak taşırlar ve içine birer nişan bırakırlar. Yanlarına kilit astıktan sonra saçak üstüne bırakılan kovanın başına ertesi sabah tekrar toplanılır. Gelin seçtikleri bir kız bir mani okuduktan sonra kilit açılır. Kızlar bir mani söyledikten sonra gelin, kovaya elini sokup nişanlardan birini çıkarır. Mani, nişanı çıkarılan kıza aittir. Bu işlem bütün kızlar için tekrarlandıktan sonra bütün kızlar, gelecekteki eşlerinin yüzünü görmek için, aynaya bakıp kovayı parmakları üstünde döndürürler. Geceleyin sokaklarda ateş maniler eşliğinde üstünden atlarlar (Manof, 1940, s. 92).

Daha önce ifade ettiğimiz, Anadolu kültüründe ölüp-dirilme ya da kız kaçırma oyunlarında rastlanan Arap, Kaymakam, Keşiş, Kıpti gibi kötü karakterlerin bir benzeri Gagauz kültüründe *Camallar* adıyla karşımıza çıkar. Petko Günü arifesinde Allah'ın bereket ve merhamet vermesi için gerçekleştirilen bir etkinlikte ana karakterler olan Camallar eski bir kara giysi giydirilen, ötesine, berisine ses çıkaran birtakım nesneler asılan, yüzü baca kurumuyla karalanan, başına iri sarıklar sarılan ve eline sopa verilen bir delikanlıyla gelin ve damat gibi giydirilen iki delikanlıdan oluşur. Yanlarında ise akraba, kadın ve erkek sağdıç rolünde kişiler bulunur. Bu ekip;

“gayda ve damacanalarla birlikte köyü gezip dolaşırlar. Yüzü kurumla boyanmış olan, önde, gaydanın ritmiyle olabildiğince sallanma ve sıçramalarla yürür. Bütün bu bayram alayı gece yarısı evden eve gider. Büyük gürültü ve zillerin çangırtısından uyanan ev sahipleri, onları en iyi biçimde karşılar. Kendilerine para ya da başka hediyeler verirler. Ertesi gün, toplanan paralar ya da başkaca armağanlarla şölen yapıp eğlenirler” (Manof, 1940, s.94).

Gagauzlar'ın yeni yıl etkinliklerinde de Anadolu kültüründekilere benzer oyunsu etkinlikler gerçekleştirilir. Ancak Gagauzlar'ın yeni yılı ile kastedilen, ikiye ayırdıkları yılın 23 Nisan'da başlayan birinci kısmıdır ki bu günler, Anadolu'da Hıdırellez olarak adlandırılan yıl dönümüne karşılık gelmektedir. Bu dönemin ilk sabahında, delikanlıların ve çocukların evleri dolaştıkları etkinlikler yer alır. İlkinde, iki genç erkenden, ellerinde

kızılçık dalları ve çeşmeden suyla doldurulmuş bir maşrapa ile en yakın akrabalarına giderler. Oda içine girince, maşrapalı delikanlı bir mani okuyarak kumla karışık arpayı odanın dört köşesine serper. Evdekilerin yeni yılını kutladıklarında kendilerine para, keşiboynuzu, kuru ve yaş meyve vb. hediye edilir (Manof, 1940, s.84). Buna benzer bir etkinlik Antalya'nın Kumluca ilçesi Hızırkâhya köyünde de tespit edilmiştir. 6 Mayıs günü sabaha karşı her mahalleye bir genç elinde ibrikle gider, kapıları çalıp uyanları uyandırır, yataklarının içinde onlara su verir. Uyanıp suyu içenler uyandırana bağışta bulunur (And, 2012, s.286). Gagauzlar'ın yaşadığı bazı bölgelerde ise yılbaşı arifesinde akşam yemeğinden sonra çocuklar ev ev dolaşıp horoz gibi öterler. Ev sahibi dışarı çıkmaz, kendilerine bir şey vermezse: "Eşeğini nalla!" diye bağırırlar (Manof, 1940, s.84). Yine bu etkinlik, yukarıda adı geçen köyde şu şekilde oynanır: Sabaha karşı evleri gezen gençlerden iri olanı küçük olanı omzuna alarak "gemi batıyor, yardım etmezseniz gemi batar" der ve yavaş yavaş çökmeye başlar. Biri de bu sırada horoz gibi öter. Ev sahipleri gençlere para ve yiyecek verir (And, 2012, s.286).

Ritüelden Oyuna

Huizinga'ya göre oyun irrasyoneldir ve onu kabul etmek tını kabul etmek demektir. Mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır (Huizinga, 2017, s.20). Bu yapıyla oyun, en ciddi, en kutsal, en hüznü olanla ilişkimizi kabul edilebilir ve sürdürülebilir bir noktaya taşımamıza yardımcı olmaktadır. Gagauz toplumunda da oyunun böyle bir işlevsellik taşıdığını söylemek yanlış olmayacaktır. Ölü yanında gençlerin oyun oynama geleneği, ölüleri anma gününde güreş, koşu gibi yarışların düzenlenmesi (İsümbeli, 2008, s.204,238), Gagauz toplumunun en zorlu gerçeklerle bile oyunun irrasyonelitesi üzerinden kurduğu dengeleyici ilişkinin birer örneğini sunmaktadır. İşin aslı bu ilişki doğrudan oyun yoluyla kurulmamaktadır. Çünkü icra edilen şey bilinçli bir oyun oynama etkinliği değildir. Söz konusu eylem, bir oyun olarak adlandırılmak için fazla ciddi, bir çeşit ibadet olarak adlandırılmak içinse fazla eğlencelidir denilebilir. Bu daha çok, ibadet biçiminde başlayıp oyun kimliğine yaklaşmış

ve bu sırada maddi temeli ile sembolik ifadesi arasındaki anlamsal bağın giderek ayrıştığı evrilmiş bir ritüel deneyimi olarak düşünülebilir.

Ritüel kavramı; inanç-ibadet-ayin dizgesinden başlayarak performans-drama-oyun eksenine kadar genişletilebilen son derece karmaşık bir deneyimi ifade eder. O nedenledir ki kavrama ilişkin en yaygın kabulün, kavramın nasıl anlaşılması gerektiği üzerindeki anlaşmazlık olduğu (Lane, 1981, s.11) söylenir. Etimolojik olarak Hint-Avrupa dillerindeki *ri* kökünden Latince ise *ritualis*, *ritus*, *rite* kökünden gelen *ritual* (ritüel) sözcüğü dinî seremoniler için bir seremoninin yerleşik formu, ritler sistemi için uyum/riayet, seremonik eylem, belli kurallarla düzenli olarak tekrarlanan eylem ya da eylemler serisi anlamını vermektedir (Kutlu, 2013, s.11-12). Türkçe’de ise Osmanlıca kökenli ayin sözcüğüyle ilişkilendirilen kavram bizim açımızdan da ibadetin; uyum, performans, tekrar ve seremoni içeren daha üst bir boyutuna yerleşmiş olmaktadır.

Ritüel yoluyla kozmik varlıklar ya da kutsal varlıklarla kurulan ilişkinin ruhu, zamanla ilişki nesnesinden uzaklaştığı ölçüde toplumsallaşarak kolektif ruhun bir parçasına dönüşmüştür. Temel karakterleri itibariyle kolektif bir nitelik taşıyan ritüeller grubu bir arada tutmakta, dayanışmayı artırmakta, topluluğun kolektif şuurunu güçlendirmekte, uyum içinde tekrarlanan ritmik hareketler, grup üyelerinin birliktelik düşüncelerinin pekişmesine katkı sağlamaktadır (Karaman, 2010, s.232). Diğer taraftan ritüeller, toplumsal belleğin güçlenmesi ve korunması işlevi görmektedir. Bir toplumun geçmişe dair oluşturduğu ve ortak imgeler yoluyla paylaştığı ortaklıklar aslında geçmişte birlikte yaşamaktan ziyade birlikte hatırlamayı içerir. Birlikte hatırlama pratikleri küçük ya da büyük ölçekte bir sosyal grubu birleştiren ortak bir kimliğin keşfidir (Murtezaoğlu, 2012, s.345). Sosyal grubun ortak kimliği, rol ve statülerin tarifini de yaparak bireyin toplum içindeki yerini öğrenmesi ve diğer rol ve statülerle ilişkisini kabullenmesi için rehber olur. Topluluk içinde rol ve statüler değişim geçirebilir. Ritüeller bu geçişlerin sancısız olmasına yardımcı olur. Doğum, ölüm, evlilik ritüelleri, hem birey hem de topluluk açısından ortaya çıkabilecek endişe, şüphe ve çatışmayı yumuşatır.

Durkheim (2005, s.60), ritüelleri, bir kimsenin kutsal olan şeylere karşı nasıl davranması gerektiğini emreden davranış kuralları olarak bir kutsallık uzamı içine yerleştirir ancak bu uzam, bütün bireyleri aşan ama son tahlilde toplumun kendisi olan anonim ve kişisiz bir gücün sembolleriyle

doludur (Murtezaoglu, 2012, s.346). Bundan sonra toplumsal bir etkinlik olarak ritüel; bireyi toplumda yaşamak için toplumun gerektirdiği düzen bağının sıkılığına, acı çekmeye hazırlar. Bireyleri bir araya getirerek toplumsal bağları güçlendirip ortaklığı pekiştirir. Geleneklerin sürmesi, inançların tazelenmesi, değer yargılarının, törelerin kökleşmesine yardım ederek toplumu canlı bir biçimde ayakta tutar. Toplumun bunalımlı dönemlerinde kişilerin coşku ve duygularını bir arada dile getirmelerine olanak tanıyarak bozulan dengeyi düzeltir ve nihayetinde bireye, toplumun bir üyesi olmanın mutluluğunu yaşatır (And, 2012, s.307). Durkheim, ritüele kaynaklık eden dinsel törenleri olumsuz ve olumlu tapınma olarak ikiye ayırır. Olumlu tapınma içinde de; kurban, taklit törenleri, temsil ya da anma törenleri ile kefarete törenlerini sayar (Kösemihal, 1971, s.151-169). Bunlardan temsil törenlerinin bazılarıyla oyunun ilişkisini kurar. Nesnel toplumla kutsal olanın sınırında konumlanan bu törenlerin dramatik niteliği bir yönüyle keyif ve eğlence içerdiğinden oyuna dönüşmeye müsaittir. Zaten Durkheim'a göre gerçeğin hayal gücüyle işlendiği dinsel şeyler dünyasının heyecanını, coşkuyla sanatsal alana taşması olağandır (Kösemihal, 1971, s.165).

Ritüel edimini motive eden ilk unsurun bilinmeyenle iletişim ve özdeşim kurma isteği olduğu söylenebilir. İlkel insan, çevresinde olup biten ancak anlam veremediği sürece huzursuz hisseder. Bu nedenle kozmosun varlığını realize edebilmek için kutsala başvurur. "Kutsal, öncelikle, gerçektir. İnsan, din aracılığıyla anlamdan yoksun bir değişimin gerçek dışılığından kurtulur. Bu nedenle insan tüm yaşamını kutsamak ister. Hiye-rofaniler kozmosu; ayinler [ritüeller] yaşamı kutsar (Eliade, 2009, s.435). Kozmosun ve yaşamın kutsal yoluyla anlamlandırılmasında ritüeller etkili araçlardır ve bunlardan bazıları takvimsel bir düzene oturtulmuştur. Toplulukların bulundukları coğrafyaya ve ekonomik kaynaklarına göre şekillenen bu ritüeller; tarım toplumlarında bağ bozumu şenlikleri, hayvancılık yapan topluluklarda üreme ya da sürüye katılma temsilleri şeklinde olabilir. Diğer taraftan kriz ritüelleri de doğa olaylarıyla ilgili olmakla birlikte çoğunlukla takvime bağlı kalınarak yapılmaz. Örneğin, Anadolu'da halen icra edilen yağmur duası bir çeşit kriz ritüelidir (Karaman, 2010, s.231-232). Yağmur yağdırma amaçlı ritüeller, dinsel ve büyüsel nitelikte olabilir. Birinci grupta, yüce varlıkların merhametini, acımasını ve yağmur vermesini; ikinci grupta ise, benzetmeli büyü yardımı ile

yağmur yağdırmayı amaçlayan uygulamalar yer alır (Türk 2002, s.68). Gagauz toplumunda da, aslında kriz ritüelleri kategorisine giren ancak her yıl Mayıs ayının 14. günü gerçekleştirilen ve büyüsel niteliği ile ikinci gruba giren bir etkinlik yapılmaktadır. Pipiruda Yortusu olarak anılan ve Gergi adı verilen, topraktan yapılma bir bebeğin etrafında şekillenen bu etkinlik, oyun ve ritüel karışımı bir nitelik taşımaktadır. Bu etkinlik şu şekilde icra edilmektedir*.

Oyunsu Bir Ritüel Örneği: Gergi

Pipiruda Yortusu da denilen 14 Mayıs akşamı kız çocukları (K1, 7-8 çocuk toplandıklarını belirtiyor.) bir araya gelerek 20-30cm uzunluğunda (K3'ün ifadesine göre 50cm civarı), topraktan bir bebek yaparak onu giydirip (Katılımcılar, elbiseyi pantolon, gömlek şeklinde ifade ediyor: K1, K4) süslerler. Gergi (Germanço, Germançi, Germançu, Gerdaço, Germançu, Tanasçık, Senka, Kalyençu, Kalyenka) adını verdikleri bu bebek onlar için küçük kardeş gibidir.



Görsel 1: Gergi (Kaynak: K6, K7, Dimitri Karaçoban Müzesi)

* Bu ritüelin çerçevesi; Moldova'nın Gagauz Özerk Yeri'nde yaşayan ve yüz yüze görüşme yapılan katılımcıların anlatımlarının yanı sıra bölgede yayımlanan Ana Sözü gazetesinin 25 Mayıs 2015 tarihli sayısından faydalanılarak oluşturulmuştur.

Kız çocukları Gergi'yi yaptıktan sonra onun başında ağıt yakarak ağlar.

"Gergi! Gergi! Bizim gözâl Gergi! Getirâsin bizâ yaamur, Gergi! Bereket olsun, Gergi!" (K5, ağlayarak ağıt yakma faslını 'ağlamaktan gözlerimiz şişerdi çünkü onu bir ölü gibi görürdük' şeklinde detaylandırıyor.)



Görsel 2: Gergi Ritüeli: Ağıt (Kaynak: K6, K7, Dimitri Karaçoban Müzesi)

Sabah olduğunda kızlar, kendi aralarından bir tanesini seçerek ona *gelincik* rolünü verirler. Başına pipiruda çiçeğinden taç yaparlar, elinde bir demet pipiruda ya da fesleğen verirler. Kızlardan birinin annesi Gergi'yi beklemek için kalırken kız çocukları ile birkaç kadın, su dolu bir kazan ve ellerinde yapraklarla evleri dolaşmak için yola çıkar.



Görsel 3: Gergi Ritüeli: Gezdirme (Kaynak: K6, K7, Dimitri Karaçoban Müzesi)

Bir evin avlusuna girildiğinde çocuklar bir halka halinde dizilerek Pıpiruda manilerinden birini söylemeye başlar (K2, K3). Gelin rolündeki çocuk bu sırada elindeki çiçeği sallayarak halka içinde dolaşır.

Mani bittiğinde kızlardan birisi avlu içine “Kazancım akêr! Kazan delindi, yama!” sözleri eşliğinde su serper. Ev sahibi de çocuklara; un, yağ, yumurta gibi yiyecekler (Katılımcılar, yiyeceğin yanı sıra; gümüş, para ve şeker de topladıklarını belirttiler: K1, K2, K4) verdikten sonra (Bazı köylerde, dolu yağdıracağı inancıyla yumurta verilmemektedir.) gelin kızın üzerine su serper. Eğer evde kız çocuğu ya da yetişkin kız varsa onun üzerinde bir kazan su dökülür.

Bu şekilde tüm evler dolaşıldıktan sonra toplanan yiyeceklerle birlikte Gergi'nin yanına dönülür. Kadınlar, toplanan un, yağ, yumurta, peynir gibi yiyecekleri kullanarak gözleme, pide türü yemekler yapmaya başlar. Kız çocukları ise Gergi için yapılacak cenaze töreninin hazırlıklarına başlarlar. Cenaze için bazı yerlerde Gergi için küçük bir tabut yapılırken bazı yerlerde de cenaze tahta üzerine konulur. Gergi'nin yanında mumlar yakılır, çiçekler bırakılır ve bir de kruça (çelenk) hazırlanır.

Bir dereye bırakmak üzere Gergi'yi götürürken yolda durup *horu* adı verilen oyun oynanır. Dereye varıldığında Gergi bir törenle suya bırakılır. Onun için hazırlanan kruça (çelenk) ise dere kenarına bırakılır. Evlerden toplanan ve Gergi'yi taşımak için kullanılan dala bağlı para (bahşiş) onu taşıyan çocuklara verilir.



Görsel 4: Gergi Ritüeli: Defin (Kaynak: K6, K7, Dimitri Karaçoban Müzesi)

Gergi'nin dereye bırakılmasının sebebi suya karışması ve köye yağmur getirmesi beklentisidir. Bazı köylerde Gergi ya toprağa gömülür ya da kör bir pınara atılır. Gergi uğurlanırken orada bulunan herkes ağıtlar yakar ve içten bir şekilde ağlar (K1, K4).



Görsel 2: Gergi Ritüeli: Ziyafet (Kaynak: K6, K7, Dimitri Karaçoban Müzesi)

Gergi uğurlandıktan sonra onun bekletildiği eve geri dönülür ve daha önce hazırlanmış olan sofraya oturularak yemekler yenir, yağmur için dualar okunur.

Pipiruda yürüyüşü sırasında söylenen mani ve türkülerden bazıları şunlardır.

Pipiruda gezeriz,
Allaha duva ederiz.
Ver Allahım yaamurcuk.
Tarlada çamurcuk,
Teknedä hamurcuk,
Fırında somuncuk,
Uşaklara kolaçcık (K1,K2, K5).

Yaamurcuklar yaasin,
Bollucaklar olsun
Hambarlarmız dolsun,
Pipiruda, lädolö,
Pipiruda, ruda, lädolö,

Yaamurcuklar yaasin,
Bollucaklar olsun
Hambarlarmız dolsun.

Pipiruda-ruda.
Yazlar geldi, geçti.
Amin, Allaa, amin!
Yaamurcuklar yaasin,
Ekinciklär büüsün,
Kurtu-kuşu doyursun.
Acı, Allam, acı
Dünnäyin ahmaklarını;
Acı, Allam, acı
Dünnäyin sakatlarını;
Hepsicii da doyunsun
Hepsicii da tok olsun

Sonuç Yerine

Günümüzde daha çok çocuk eylemliliği ile ilişkilendirilen oyun, öznesi yetişkinler olduğunda yine bu duruma atıfla geçici bir çocuksuluk durumu olarak değerlendirilir. Oysa oyun, tarih boyunca yetişkin dünyasının son derece ciddiyet içeren kültürel edimlerinin farklı bir boyutuna işaret eder. Huizinga'nın tanımıyla oyun; olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip, her türlü çıkar ve yarardan arınmış, belli bir zaman ve mekânda belirli kurallara uygun olarak düzen içinde cereyan eden, katılımcılarını esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan, grup ilişkilerinin yaratıldığı bir eylemdir (Huizinga, 2017, s.33). Biraz kuşkucu bir yaklaşımla incelendiğinde, bu tanımı meydana getiren öğelerin büyük bir bölümünün; ibadet, ayin, ritüel gibi edimler için de kullanılabileceği görülebilir. Oyun olgusuyla benzer özellikler taşıyan bu edimler, arkaik toplumlardan beri insanlığın, kozmik varlıklarla, onlara kutsiyet atfeden bir değer sistemi çerçevesinde ilişki kurmasının en belirgin araçları olagelmışlerdir.

Ritüellerle inanç sistemleri arasındaki doğrudan ilişkiyi, yine ritüeller yordamıyla oyun ve inanç sistemi arasında kurmak abartılı olmayacaktır. Nitekim antropoloji, sosyoloji, psikoloji gibi bilim alanları bu ilişkiyi ifade eden çeşitli, değerlendirmeler sunmaktadır. İnanç temelli ritüeller, nesnel gerçekliğin olduğundan daha farklı –muhtemelen daha kolay ve daha olumlu- kavranışına yardımcı olduğu gibi topluluk bağının, dayanışmanın ve bütünleşmenin güçlü bir destekçisi haline gelmektedir. Ritüeller, rol, statü, kimlik oluşumuna katkıda bulunarak topluluk yaşamının aktarılabilir belleğini yaratmakta böylece geçmiş, şimdi ve gelecek arasında bir köprü meydana getirmektedir. Topluluk bağlarını ortak semboller, ortak bellek ve birlikte eyleme üzerinden sağlayan geleneksel toplumlarda ritüellerin birleştirici gücü daha ön planda durmaktadır.

Yapı açısından oyun ve ritüel arasındaki fark amaç ve bağlam üzerinden tespit edilebilir. Her iki edimde de iç kurallar dizgesi, zaman ve mekân açısından sınırlılık, -mış gibi yapma, yaratıcılık ve hayal gücü belirleyici unsurlar olsa da ritüellerin kutsallığa gönderme yapan ciddiyeti, onu oyundan bir çırpıda ayırmaya yardımcı olmaktadır. Oysa oyun olgusu da her ne kadar neşelendirme, eğlendirme işlevi daha fazla öne çıksa da, varlık çerçevesini ciddiyetine borçlu olan bir eylemdir. Bu nedenle oyun ve ritüel arasındaki çizgi ince, geçişkenlik derecesi yüksektir.

Gagauz toplumu, geleneksel kimliğini önemli ölçüde koruyan bir gerçekliğe sahiptir. Dolayısıyla toplumsal fayda sağlayan ritüelle olan ilişkisi oldukça tazedir. Gagauz toplumunun geleneksel olan geçmişi ile modern olan şimdisi arasındaki makasın dar oluşu kültürel hayatta ritüelle oyunun iç içe geçtiği bir pratik yaratmaktadır. Gagauz toplumu oyunu, gündelik yaşamın etkin bir parçası olarak korumaya devam etmektedir. Geleneksel belleğinden kalan ritüelistik unsurların maddi özünden uzaklaşması ancak tazeliğini koruması onları, yeniden üretimle, anma arasında bir noktada oyunsu bir karaktere yaklaştırmıştır.

Gergi ritüeli, Gagauzlar'da kozmik olaylar ve varlıklarla; temsil, tekrarlama ve yeniden üretme temelinde kurulan ilişkinin kutsallık içeren bir örneğidir. Ancak Gagauz oyun kültürünü anlamak üzere Gagauz kadınlarıyla yapılan yüz yüze görüşmelerde bu ritüelin çocukluk döneminde oynanan oyunlar arasında sayılması, bu makalenin, Gagauz oyun kültürünü ritüel olgusuyla ilişkili biçimde ele alması ve Gergi ritüeline ayrı bir başlık açılmasının gerekçesini oluşturmuştur. Gergi ritüeli, Anadolu'da *bodi bodi*,

bodi bostan, cici ana, çaput adam, çomça gelin, çömçe/lli gelin, çullu kadın, dodu, dodi dodi, gode gode, godu godu, kepçe kadın, kepçe gelin, molla potik, yağmur gelin gibi isimlerle (Alptekin 2000, Acıpayamlı 1963, Araz 1995, Başaran 1993) anılan ve toprak yerine dal, değnek, çalı, süpürge gibi malzemelerden yapıp giydirilen bir bebek ya da gelinin, yağmur yağdırmak ya da sel felaketini engellemek amaçlı köy yerinde gezdirildiği etkinliklerle hemen hemen aynıdır. Amacından da anlaşılacağı üzere inanç temelli bir ritüeldir. Ancak bu etkinlik, zaman içinde, muhtemelen Anadolu'daki örneklerinde de, çocukların aklında bir oyun olarak yer etmiştir. *Türk Çocuk Oyunları* adlı kitabında Nebi Özdemir (2006, s.298-299) bu durumu şöyle açıklamaktadır:

“İslamiyet’in kabul edilmesinden sonra Anadolu’da yetişkinler arasında yağmur duasının varlığına karşın törende kuklaya yer verilmediği görülür. Ancak, İslamiyet’in put olarak kabul ederek yasakladığı bu tür kukla, çocuk oyunlarında varlığını sürdürmüştür. Bir diğer deyişle önceki dönemlerde yetişkinlerin ritüel nitelik taşıyan töreni ve bu törende kullanılan oyun aracı, bir çocuk oyununa ve oyun aracına dönüşmüştür. Böylece şamanist dönemin bakiyesi, gayri-ciddi olarak kabul edilen çocuk oyunlarında rahatlıkla yaşatılabilmektedir.

Hristiyan inancına mensup olan Gagauz toplumunun, tarihsel kökenleri itibarıyla, İslamiyet’in bu etkisinden muaf kalmamış olabileceği öngörülebilir. Diğer taraftan Iusiumbeli (2008, s.277), bu törenin uygulanmasının papazlar tarafından yasaklandığını, yasaklara uymayıp putperest geleneğini uygulamaya devam edenlere cezalar verilmesine rağmen Gagauz halkının bu geleneği unutmadan neredeyse günümüze kadar getirdiğini belirtmektedir. Ancak burada ilginç olan, katılımcıların söz konusu etkinliği çocuk oyunları arasında saymasına karşın uygulamayı anlatırken, Gergi’nin yapılması ve suya verilme aşamasında gözleri şişene kadar ağladıklarını ifade etmesidir. Bu durum, etkinliğin oyunla ritüel arasında bir bağlam içinde kaldığının göstergesidir. Gergi etkinliği ve çalışma içerisinde aktarılan oyunların yapısına ve bağlamına bakıldığında hemen hemen hepsinin bu gerçekliği yansıttığı görülebilir. Bu bilgiler ışığında Gagauzlar’da oyun kültürünün, geleneksel toplumların yapısına uygun biçimde topluluk faydası temelinde işlev gördüğü ve kültürle, canlı bir etkileşim içinde varlığını sürdürdüğü söylenebilir.

EXTENDED ABSTRACT

Play Culture And "Gergi" Ritual in Gagauzes

*

Hüseyin Nihat Güneş

Bitlis Eren Üniversitesi

Today, the game, which is associated with child activity, is considered as a temporary childhood when the subject is adults. However, it seems more functional to consider the phenomenon of play within the cultural context created by the adult world. Because, throughout history; the game points to a different dimension of cultural acts of utmost seriousness, such as worship, ritual, and ritual of adults. There is a structural interrelation between play and ritualistic acts, which are a strong supporter of community bonding, solidarity and integration, as well as helping to grasp reality differently. Particularly in traditional societies, it is very difficult to separate these intertwined processes. Gagauzes are a community that preserves its traditional identity significantly and has a fresh relationship with ritual. This structure of the community transforms the game into a common practice in everyday life. It seems more functional to deal with the phenomenon of play in a cultural context. Because when we detach it from this context and consider it with its technical dimension, we take the risk of compressing the case within the framework of childhood actions or educational activities of puppies. However, play is one of the basic parts of adult life; it just hides itself by staying behind the terms we use to describe the game. However, when we search for the game on the basis of the relationship with the sacred, it is even possible to see it as an adult action first. When we look at the sacred representation in the worship of ancient civilizations, we encounter a spiritual element that is even more enlightened in the game. This element refers to a situation that gives the game seriousness or takes it seriously from the game. Play in the society of Gagauz as become an indispensable part of every cultural event that brings the community together from birth to death. Here, we are not talking about the game as an activity with its own limits, rules and goals. We are talking more about the

gamification of life's own limits, rules and goals. In this respect, in order to follow the game in Gagauz society, it is necessary to take a close look at the most painful phase of life, such as death. In Gagauz society every individual meets the game in the first days of his life. Dramatic plays are accompanied by the ceremonies of Gagauz-s, who tend to bless human life in all aspects, until the fortieth day of babies. As in almost all cultures, in Gagauz culture, the game manifests itself mostly in transition ceremonies. The ceremonies performed by Gagauz people after birth and the game culture that we encounter during these ceremonies have an important place in the marriage ceremonies corresponding to another transition phase. Examples of prey-hunter, merchant-merchandise concepts, such as planting flags during the wedding, riding honey (ballama), snatching the bride (gelini kapma), hanging the groom (güveyi asma), killing the source by boiling, are examples for these. The spirit of the relationship with the cosmic beings or sacred beings through ritual has become a part of the collective spirit by socializing to the extent that it has moved away from the object of relationship over time. The rituals, which have a collective quality, contribute to the formation of a common identity by feeding the sense of solidarity, unity and harmony in the community. By guiding the social group's common identity, roles and status, it guides the individual to learn about his / her place in society and to accept his relationship with other roles and statuses. Roles and statuses can change within the community. Rituals help make these transitions painless. Birth, death, marriage rituals soften anxiety, suspicion and conflict that can arise both in the individual and the community. It can be said that the first element that motivates the ritual act is the desire to communicate and identify with the unknown. Primitive man feels restless as long as he is around but does not understand. Therefore, he applies to the blessing to realize the existence of the cosmos. These rituals shaped according to the geography and economic resources of the communities can be as vintage festivities in agricultural societies, or in the form of reproduction or herd participation in livestock communities. Ritual, which are examples of the relationship with the cosmos, can be religious and magical. In the community of Gagauz, an event, which falls into the category of crisis rituals, but which takes place on the 14th day of May every year, and which is in the second group with its magical quality, is held. This activity, which is known as the Pipiruda Hallow, and which is formed around a baby made of clay, called a Gergi, is a mixture of play and ritual.

Gergi ritual, with cosmic events and beings in Gagauzlar; it is an example of holiness in the relationship established on the basis of representation, repetition and reproduction. However, in face-to-face interviews with Gagauz women in order to understand the Gagauz play culture, this ritual was counted as one of the plays played in childhood, this as the reason for this article to address the Gagauz play culture in relation to the ritual phenomenon and to open a separate title for The Gergi Ritual. The fact that the interviewees cried until their eyes swelled in the process of making the Gergi and being given to the water is an indication that the activity remains in a context between play and ritual. When looking at the structure and context of the Gergi activity and the games conveyed in the study, it can be seen that almost all of them reflect this reality. In the light of this information, it can be said that the game culture in Gagauz society functions on the basis of community benefit in accordance with the structure of traditional societies and continues to exist in a lively interaction with culture. In this study, the culture of play in Gagauz society will be handled within the framework of its relationship with the ritual, and it will be embodied with the tradition of the Gergi, which is an example of a playful ritual. Although the study is a compilation article, the records of interviews with 7 women [K1; P.Y. (Employee), K2; S.K. (Employee), K3; S.M. (Employee), K4; M.D. (Employee), K5; P.N. (Employee), K6; L.M. (Curator), K7; M.K. (Museum Officer)] living in Gagauz Autonomous Region have been used.

Kaynakça / References

- Acıpayamlı, O. (1963). Türkiye'de yağmur duası ve psiko-sosyal metodla incelenmesi – I. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 21 (1-2), 1-39.
- Alptekin, A.B. (2000), Hatay / Erzin'de anlatılmakta olan Yağmur Dede Efsanesi ve Türk Dünyasındaki benzerlikleri. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyat Dergisi*, 9, 25-37.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugün Türk kültüründe oyun kavramı*, (5.bs), İstanbul: YKY.
- Araz, R. (1995). *Harput'ta eski Türk inançları ve halk hekimliği*. Ankara: Atatürk Kültür Dil ve Tarih Yüksek Kurumu.
- Başaran, H. (1993). *50 Yıl öncesinin elazığ çocuk oyunları*. Ankara: Yorum Matbaacılık.
- Boratav, P.N. (2015). *100 soruda Türk Folkloru*. (2.bs), Ankara: Bilgesu Yayıncılık.

- Durkheim, E. (2005). *Dini Hayatın İlkel Biçimleri*. (Çev. F. Aydın), İstanbul: Ataç Yayınları.
- Eliade, M. (2009). *Dinler Tarihine giriş*. (2. Bs), (Çev. L. Arslan), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Harari, Y. N. (2015). *Hayvanlardan tanrılara – sapiens*. (Çev. E. Genç), İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Huizinga, J. (2017) *Homo Ludens*. (6.bs), (Çev. M. A. Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İpek, N. (2017). Arkaik ve klasik dönem Roma ailesinde çocuk ve yeni doğan bebeğin terk edilmesi meselesi. *Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Hukuk Araştırmaları Dergisi*, 23(2), 295-360.
- İusumbeli, İ. (2008). *Gagauz yerinde kadın*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karaman, K. (2010). Ritüellerin toplumsal etkileri. *SDÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21, 227-236.
- Kösemihal, Ş.Z. (1971). *Durkheim Sosyolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kutlu, İ. (2013). *Rasyonalite ve Ritüeller*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa: Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lane, C. (1981). *The rites of rulers, ritual in industrial society: The Soviet case*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Manof, A. I. (1940). *Gagauzlar*. (Çev.T. Acaroğlu), Ankara: Varlık Neşriyatı.
- Murtezaoğlu, S. (2012). Kültürel belleğin ritüel yoluyla kuruluşu, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Balkan Özel Sayısı-II, 344-350.
- Oymak, İ. (2010). Anadolu'da su kültürünün izleri. *Fırat Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 15(1), 35-55.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. 2 cilt, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Perçemli, V. (2011). *Gagauz Türklerinde doğum evlenme ölüm adetleri*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sakallıoğlu, B., Erol, V. ve Akgün, B.T. (2014). Oyun nedir ve oyun türlerinin tanımlanmasında sosyal oyunların yeri. *Akademik Bilişim'14 - XVI. Akademik Bilişim Konferansı*, Mersin, 5 - 7 Şubat 2014.
- Sezgin, B. (2014). *Estetik Deneyim ve öğrenme olanağı açısından oyun-drama-tiyatro ilişkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi.
- Schiller. (1990). *İnsanın estetik eğitimi üzerine bir dizi mektup*. (Çev. M. Özgü), İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

- Türk, H. (2002). Yağmur duası ritüelleri motif bakımından karşılaştırmalı bir inceleme. *Folklor Edebiyat*, 8(31), 67-91.
- Yeşil, Y. (2014). Türk Dünyası'nda geçiş dönemi ritüelleri üzerine tespitler. 21. *Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(9), 117-136.

Kaynakça Bilgisi / Citation Information

Güneş, H. (2020). Gagauzlar'da oyun kùltürü ve "Gergi" ritüeli. *OPUS–Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 15(22), 1408-1434. DOI: 10.26466/opus.618127